

CITIZENS DIVIDED

CONTROLE DE ARMAS
MINI AVENTURA



TOCA
DO CORUJA RPG



informações sobre a licença do savage worlds

Este jogo faz referência ao sistema de jogo Savage Worlds, disponível na Pinnacle Entertainment Group, www.peginc.com. Savage Worlds e todos os logotipos, artes e marcas comerciais associadas são direitos autorais da Pinnacle Entertainment Group. Usado com permissão. A Pinnacle não é responsável nem oferece garantia quanto à qualidade, viabilidade ou adequação quanto a finalidade deste produto.

O material contido neste produto é reproduzido com permissão da Pinnacle Entertainment Group do Livro Básico de Savage Worlds e Compêndio de Ficção Científica, disponível em www.peginc.com.

já basta

Pessoas estão REALMENTE atirando umas nas outras. Aja para parar isso.
<https://everytown.org/>

AVISO LEGAL

Este livro contém regras, materiais de cenário e ficção que usam política, cyberpunk, elementos distópicos, violência, guerra de classes e vários assuntos e elementos potencialmente ofensivos para contar histórias de faz de conta. Este NÃO é um endosso a nenhum desses temas.

Isso é somente um jogo.
Nada aqui é real.
Se você não consegue lidar com isso:
Não jogue.
Não leia.
Procure ajuda.

Todos os outros: divirtam-se!

CITIZENS DIVIDED

CONTROLE DE ARMAS

MINI AVENTURA

escrito e desenvolvido por

[Travis Legge](#)

produtor executivo

steve heiden

Arte de capa

quick covers - vol.5: future tech ilustrado por Rick Hershey - usada com permissão

Avarice, por George Cotronis cortesia Kraken Press - usada com permissão

Blood & Flag - cortesia da Graphicstock - usada com permissão
Diagramação - Travis Legge

Arte de interior

quick covers - vol.5: future tech ilustrado por Rick Hershey - usada com permissão

sangue - cortesia da Graphicstock - usado com permissão

Algumas obras de artes do Shaman's Stockart - usado com permissão

Algumas obras de arte da Mark Wester; cortesia da Sine Nomine Publishing - usado com permissão

edição brasileira

distribuído por - [RETROPUNK PUBLICAÇÕES](#)

editado por - [PAULO HENRIQUE "FAREN" LIMA](#)

revisado por - [GUSTAVO ARCOVERDE](#)

traduzido e diagramado por - [DIOGO A. GOMES](#)



WWW.TOCADOCORUJA.COM



RETROPUNK.COM.BR



Citizens Divided: Gun Control Copyright© 2018 Aegis Studios. All Rights Reserved.

controle de Armas

Uma mini-aventura para **Citizens Divided**

Neste cenário, os personagens descobrem sobre um bando nômade de Punks Pés-Rapados, chamado Roughnex, que pôs as mãos em um carregamento de armamentos de ponta de uma Multinac. Os personagens vão tentar um encontro para negociar? Roubar o carregamento para uso próprio? Tentar devolver as armas aos seus legítimos proprietários?

A PREPARAÇÃO

Este cenário pode funcionar para personagens com qualquer Vantagem Profissional e em qualquer um dos lados da divisão corporativa. Dependendo das relações pessoais entre personagens e PNJs, este cenário também pode fomentar a cooperação através da divisão, com corporativos e proletários trabalhando juntos rumo a um objetivo comum. Nesse caso, o objetivo provavelmente será adquirir as armas. No entanto, se os personagens corporativos forem empregados de uma Multinac rival, eles podem não ter a intenção de devolver as armas ao seu legítimo proprietário. Talvez eles as desejem para si próprios (um pequeno tráfico de armas nunca machucou o bolso de ninguém), ou talvez queiram entregar as armas à equipe de P&D de sua própria empresa para engenharia reversa.

ROUGHNEX

Os Roughnex são uma gangue de Punks Pés-Rapados que fizeram seu nome em todos os cantos do Tri-Estados como uma gangue nômade. Os Roughnex começaram nos anos 40

como um grupo de trabalhadores migrantes, apenas procurando empregos ocasionais, mas quando a guerra estourou, eles se tornaram violentos. Desde então, eles começaram a mergulhar em vários empreendimentos criminosos, incluindo contrabando, tráfico de armas, tráfico de drogas e Sensuais e "office-boys corporativos". (também conhecidos como Agentes de Espionagem Corporativa.)

Para dar início aos eventos de **Controle de Armas**, os personagens ficam sabendo (por qualquer contato que o Mestre considere mais apropriado) que os Roughnex instalaram-se em um armazém abandonado e afirmam ter algumas "peças" de última geração que precisam ser passadas. A abordagem dos personagens dependerá muito de seu objetivo final. Eles estão apenas visando uma simples compra? Eles querem pegar as armas para si próprios? Isso pode variar de uma cena simples envolvendo alguma pechincha e troca de favores (ambos os quais os Roughnex ficam mais do que felizes em se engajar) ou uma cena de combate prolongada enquanto os jogadores tentam pegar as armas dos Roughnex.

Os Roughnex são liderados por um velha chamada Rikko. Use as estatísticas do Punk Pé-Rapado Líder (Citizens Divided pág. 34) para representar ela. Ela é apoiada por dois Punks Pés-Rapados Tenentes chamados Fumaça e Chama e os outros quatro membros da gangue usam as estatísticas do Punk Pé-Rapado. Sinta-se à vontade para armar o Roughnex com qualquer uma das armas incluídas neste documento, embora eles não sejam burros o suficiente para disparar os projéteis rastreadores (eles presumem corretamente que isso acabará levando os agentes corporativos da G-Book até eles).

As especificações do interior do galpão são deixadas para o Mestre determinar. Pode ser uma sala simples e aberta com várias caixas no meio, ou pode ser um labirinto complexo de caixas, caixotes, prateleiras e detritos. Faça-o tão simples ou complicado quanto desejar.

NOVAS ARMAS E EQUIPAMENTOS

As seguintes armas e equipamentos estão disponíveis para comprar da Roughnex. Estas são tecnologias de ponta, daí os preços elevados associados a cada item.

MUNIÇÃO

Os tipos de munição a seguir oferecem uma ampla capacidade de incapacitar, destruir e despedaçar vários alvos. Estas munições estão disponíveis em calibre pequeno, médio e grande, a menos que seja dito o contrário. O dano desses tipos de munição é adicionado ao dano básico da arma, a menos que seja dito o contrário, usando X para representar o tipo dado de dano básico da arma.

Buscadora de Calor: Dano +1dX. Use as regras para mísseis (veja Savage Worlds), exceto que o atacante usa Atirar e o defensor usa Agilidade. Disponí-

vel apenas em grande calibre.

EX: Dano +2dX, MGE, Arma Pesada. Cartuchos EX têm uma distância mínima de armamento de 20 quadros (40 m) e só podem ser usados em rifles. Disponível apenas em grande calibre.

Fragmentação: Dano +2dX. Esses cartuchos brutais são projetados para se despedaçarem com o impacto, despedaçando o alvo.

PEM: Dano (especial) Cartuchos de pulso eletromagnético que desativam todos os dispositivos eletrônicos a até 1 quadro (2 m) do seu ponto de impacto. Para Armaduras Energizadas ou dispositivos protegidos, role 3d6 de dano não letal contra a Resistência básica (sem Armadura). Ciberimplantes usam a Resistência básica do proprietário. Para decks não cibernéticos, considere-os como tendo Resistência 4 com o propósito de resistir ao PEM. Disponível apenas em médio e grande calibre.

Perfurante de Armadura: Dano +1dX, PA 4.

Rastreadora: Dano -1dX. Os cartuchos rastreadores são balas que possuem IDRF e GPS, permitindo a qualquer pessoa com o código de assinatura exclusivo da bala rastrear a localização dela assim que for disparada. Cada caixa de munição carrega uma etiqueta IDRF, que pode ser escaneada por

Tipo de Munição	Dano	Peso (por 10 cart. P/M/G)	Custo (por 10 cart. P/M/G)
Buscadora de Calor	+1dX	.5/0.75/1	\$1K/\$2K/\$5K
EX	+2dX MGE, Arma Pesada	.25/.5/.75	\$250/\$500/\$1K
Fragmentação	+2dX	.25/.5/.75	\$250/\$500/\$1K
PEM	(special)	.25/.5.75	\$1K/\$2K/\$5K
Perfurante de Armadura	+1dX, PA 4	.1/.2/.3	\$50/\$100/\$150
Rastreadora	-1dX	.25/.5/.75	\$250/\$500/\$1K
Termal	+2dX. Arma Pesada	.25/.5/.75	\$1K/\$2K/\$5K

Granadas	Dano	Peso (por granada)	Custo (por granada)
Fragmentação	3d6 HW, LBT	.5	\$500
Fumaça	LBT -4 vision	.5	\$500
PEM	3d6 (special)	.5	\$1K
Termal	3d10 HW, SBT	.5	\$1K

qualquer deck ou comunicador. Depois que essa etiqueta é escaneada, o dispositivo mantém os dados relevantes para cada cartucho de munição na caixa. Se qualquer dado rolado enquanto atira um cartucho rastreador (no ataque ou dano) der 1, o cartucho foi danificado muito severamente para ser rastreado via GPS, mas ainda será capaz de ser detectado via IDRF. O alcance efetivo do IDRF nos cartuchos é de 8 quadros (16 m). O GPS é efetivamente global e pode rastrear o alvo em até 5 quadros (10 m).

Termal: Dano +2dX. Arma Pesada, pode deixar o alvo em chamas. Ignora tudo, exceto Armaduras Energizadas.

GRANADAS

Além de munição, os Roughnex colocaram as mãos em algumas novas granadas. Essas granadas podem ser arremessadas ou usadas no Lança-Granadas Wal-Zon, detalhado na seção de armas.

Fragmentação: Dano 3d6. Arma Pesada MGE.

Fumaça: cria uma área de fumaça em um MGE que obscurece a visão (-4)

PEM: granadas de pulso eletromagnético desativam todos os dispositivos eletrônicos em um Modelo Médio de Explosão. Para Armaduras Energizadas ou dispositivos protegidos, role 3d6 de dano não letal contra a Resistência básica (sem Armadura). Ciberimplantes usam a Resistência básica do proprietário. Para decks não cibernéticos, considere-os como tendo Resistência 4 com o propósito de resistir ao PEM.

Termal: : Danos 3d10. Arma Pesada, MPE, pode deixar o alvo em chamas. Ignora tudo, exceto Armaduras Energizadas.

Armas	Dist.	Dano	CdT	Tiros	For. Mín.	Peso	Custo
Pistolas							
Wal-Zon 100	5/10/20	2d8	1	2	-	1	\$1K
Rifles de Assalto							
G-Book AR-20	12/24/48	2d8+2	4	50	d6	4	\$2K
Observações: PA 3, Automática							
Rifles							
Wal-Zon TAC (.50)	100/300/600	2d10	1	12	d8	15	\$8K
Observações: PA 5, Tiro Rápido, Arma Pesada							
Lança-Granadas							
Lança-Granadas Wal-Zon	24/48/96	Por Granada	1	20	d6	4	\$10K
Observações: Pode disparar qualquer uma das granadas acima. Pode ser acoplado a um rifle de assalto ou arma de tamanho semelhante. Pode ser usado como o ciberimplante Arma de Longa Distância, mas reduza os Tiros para 2.							

ARMAS

As seguintes armas também estão incluídas no carregamento da Roughnax. Como se pode perceber a partir dos nomes das armas, este carregamento foi roubado de um distribuidor Wal-Zon, que também estava fazendo uma entrega menor para a G-Book.

Ambas as Multinacs têm interesse na devolução de seus equipamentos. Os cartuchos rastreadores no carregamento foram fabricados pela G-Book.

A VIDA EM 2068

Além da existência relativamente banal dos João e Joana Uniforme, o mundo de **Citizens Divided** está repleto de pessoas únicas e interessantes, trabalhando em ambos os lados da divisão corporativa, de modo a reconstruir um mundo em ruínas, garantir seus próprios futuros ou dar suporte a sua agenda pessoal.

CEDA À SENSÇÃO

Controle de Armas é uma mini-aventura para **Citizens Divided**

Neste cenário, os personagens descobrem sobre um bando nômade de Punks Pés-Rapados, chamado Roughnex, que pôs as mãos em um carregamento de armamentos de ponta de uma Multinac. Os personagens vão tentar um encontro para negociar? Roubar o carregamento para uso próprio? Tentar devolver as armas aos seus legítimos proprietários?

SEMENTE DE HISTÓRIA, EXPANSÃO DO SISTEMA

Controle de Armas contém:

- Um cenário no estilo Aventura de uma Folha, com foco em um carregamento de armas roubadas.
- Regras expandidas de munições
- Novas munições, granadas e armas
- Um olhar sombrio quinze minutos no futuro

Este jogo faz referência ao sistema de jogo Savage Worlds, disponível na Pinnacle Entertainment Group, www.peginc.com. Savage Worlds e todos os logotipos, artes e marcas comerciais associadas são direitos autorais da Pinnacle Entertainment Group. Usado com permissão. A Pinnacle não é responsável nem oferece garantia quanto à qualidade, viabilidade ou adequação quanto a finalidade deste produto.

O material contido neste produto é reproduzido com permissão da Pinnacle Entertainment Group do Livro Básico de Savage Worlds e Compêndio de Ficção Científica, disponível em www.peginc.com.